

GIOCHI INTERATTIVI



DI SAPIENTINO

# IL TESORO

DELL'ISOLA DEI GIOCHI



**Clementoni**

**PHILIPS**

**COMPACT DISC INTERACTIVE**

# IL TESORO

DELL'ISOLA DEI GIOCHI

**Prodotto da Clementoni e Philips Interactive Media**

## DESIGN DEL GIOCO

Mauro Porcu, Gianfranco Grieco

## SCENEGGIATURA E STORYBOARD

Il Graffio - Studio Haus

## TESTI

Bruno Tognolini

## RESPONSABILE ANIMAZIONI

Massimo Vitetta

## ANIMAZIONI

Mauro Porcu,

Fausto Di Pasquale

## ASSISTENTI ALLE ANIMAZIONI

Antonella Lumina, Stefania Ubezio

## SCENOGRAFIE

Cinzia Battistelli

## DESIGN PERSONAGGI

Gianfranco Grieco

## VOCI

Silvana Fantini,

Massimo Zenobi

Direzione progetto per Clementoni

Marco Pigliapoco

## PRODUZIONE AUDIO

Pentaphone Torino

## MUSICHE

Patrizia Clementoni

## CONSULENZA PSICO-PEDAGOGICA

E ATTIVITÀ DIDATTICHE

Rita Mastrocola

## POSTPRODUZIONE AUDIO

Fabio Minazzi

## REALIZZAZIONE TECNICA

Cd-Italy srl

## DIREZIONE TECNICA

Mario Fumagalli, Alessandro Barilla

## DESIGN INTERATTIVO E

## COORDINAMENTO TECNICO

Massimo Bertolucci

## SVILUPPO SOFTWARE

Stefano Lambertini

## SEGRETARIA DI PRODUZIONE

Barbara Vitale

Direzione progetto per Philips

Anna Lo Iacono



**EHI, TU CHE LEGGI, CIAO!**

fai conto di aver trovato questo messaggio  
arrotolato dentro una bottiglia: è il tuo amico

**SAPIENTINO** che ti scrive, da un'isola chiamata Isola dei Giochi.  
Ti aspetto qui per giocare ad un nuovo gioco, diverso da quelli che hai  
fatto con me. E' un gioco interattivo: un **CD-!**

Vedrai, ti piacerà. Anzi, ti piacerà...due volte! Se l'hai scelto perché ti  
piacciono i **CD-!**, ci troverai una bella sorpresa: i giochi che fanno  
crescere, scoprire, capire - i giochi di Sapiéntino!

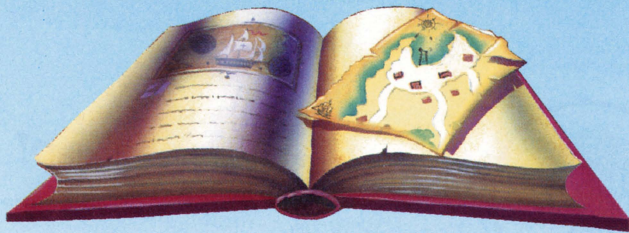
E se l'hai comprato perché ti piacciono i giochi di Sapiéntino, allora ci  
troverai un'altra sorpresa: i giochi dove si sceglie, si tocca, si viaggia: il  
**CD-!** Se poi saremo bravi tutti e due, a scoprire e capire, a toccare e  
viaggiare, la sorpresa la troveremo insieme: un **TESORO0000!**

**P.S. LEGGI IN FRETTA QUESTO LIBRETTO, MAGARI CON L'AIUTO DI  
UN GRANDE, E POI RAGGIUNGIMI QUI NELL'ISOLA: COSÌ PARTIAMO!**



# IL TESORO

DELL'ISOLA DEI GIOCHI



**ANZI ASPETTA: E' MEGLIO CHE TI RACCONTI DALL'INIZIO...**

**E'** cominciato tutto da un vecchio libro, trovato nella soffitta di mia nonna. Parla di un'isola piena di giochi, dove pare sia nascosto un tesoro. C'era anche il primo pezzo di una **MAPPA**: i tre pezzi che mancano, dice il libro, son nascosti laggiù anche loro.

Dovremo cercarli, se vogliamo ricomporre la Mappa e trovare il

**TESORO**. Dovremo frugare quest'isola palmo a palmo!

Vedremo foreste selvagge, vecchie miniere, paesaggi subacquei; passeremo villaggi in festa, templi antichissimi, prigionieri di sogni...



Troveremo **PROVE** da superare, sul nostro cammino: giochi didattici, di memoria, di abilità, suoni da riconoscere, forme da ricomporre, oggetti da ritrovare... E non credere di tornare in un posto e trovare lo stesso gioco: sono tantissimi, e cambiano ogni volta!

Per fortuna non ci sono solo prove: ci sono scherzi, indovinelli spiritosi, **GIOCHI** da ridere o da guardare e basta; strani tipi, buffissimi animali, pietre e creature che prendono vita se le tocchi!



**M**a per un'altra cosa questo **GIOCO** è diverso dagli altri che facevi con me: perché potrai giocare con gli amici, fare gare, classifiche e **RECORD!** Stavolta per ogni gioco che risolvi acquisti un punteggio, tanti più punti quanti meno errori fai!



Però **ATTENZIONE** : i giochi sono anche ostacoli! Se li risolvi possiamo andare avanti nella ricerca del **TESORO** : se non ce la fai... marcia indietro, e tentare un'altra strada!

Ma niente paura: io starò a fianco a te per tutto

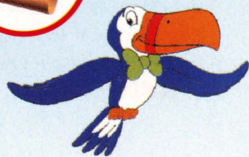
il viaggio. Se hai problemi basta far clic sulla mia figurina, e io ti darò una mano. Solo una mano, però, non la soluzione bell'e fatta: in fondo il gioco dovrai giocarlo tu (tutt'al più, se proprio non ce la fai, con l'aiuto di un grande).

Allora guarda: per orientarci nell' **ISOLA**, useremo il vecchio libro di mia nonna, che sarà il nostro **LIBRO DI BORDO**. Si apre facendo clic su questa figurina di Mappa.

**DAI CHE PROVIAMO...**



**P. 9580**



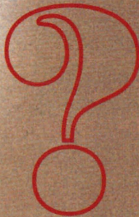
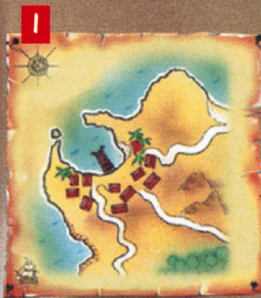
## IL LIBRO DI BORDO

**1** Ecco! Qui c'è la **MAPPA**, o almeno il primo pezzo, quello che abbiamo già. Da questo Porticciolo partiremo: e dovunque tu sia nell'isola, se vuoi tornare all'inizio del gioco, apri il Libro e fai clic sul **PORTICCIOLO**.

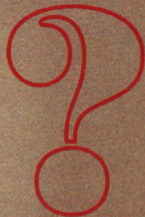
**2** Qui invece incolleremo gli altri pezzi della **MAPPA**, man mano che li troviamo. Ci sarà disegnato sopra il cammino fatto, e tutti i posti che abbiamo superato. Se vuoi tornare in uno di quei posti, facci **CLIC** sopra e in un baleno siamo lì!

**3** Qui ci sono io, **SAPIENTINO**. Se hai bisogno di aiuto, chiamami.

**4** Qui, dentro questo quadretto, c'è il tuo **PUNTEGGIO**. Se vuoi vedere come stai andando, o quanti punti ti ha dato un gioco risolto in fretta, apri il **LIBRO DI BORDO** e guarda qui.



**2**





# IL TESORO

DELL'ISOLA DEI GIOCHI

6

Bene, per Giove, piccoli amici miei se mi  
quel giorno che alzandomi avrei  
fortuna, avrei riso come una vecchia.  
Ma figurarsi! Io la fortuna  
quella signora  
quando mi vede cambia strada.



3



E infatti sulla mia strada incontrai un  
occhi un po' inebetiti, con gli abiti  
e con la faccia piena di risate ridotti,  
e diceva:

L'isola. L'isola dei Giochi.

- L'isola dei Giochi? - faccio io - che sarebbe  
mai, nono bisogno? Quella dove ti sei giocato il  
senno?

4

P.9580

- Quella dove ti giochi la fortuna, se non credi  
Cint. Consegnerò delle mie diabolici!



8

5



7

5

Questo **FORZIERE** è il comando  
per tornare a cercare il tesoro.  
Se lo tocchi chiudiamo il Libro di  
Bordo, e torniamo nell'**ISOLA** nel  
punto esatto in cui eravamo  
quando lo abbiamo aperto.

6

Questo è il **VELIERO** per andar via  
dall'isola. Se hai finito e vuoi spegnere  
tutto, tocca qui. Però attento: non vuoi  
salvare prima il tuo gioco nella bottiglia?

7

In questa **BOTTIGLIA** vuota potrai  
salvare il tuo gioco, proprio come  
se fosse un messaggio dove scrivi il  
cammino e il punteggio che hai fatto:  
così poi lo ritrovi, e riprendi il viaggio  
dal punto **IN CUI ERI**.

8

Infatti ecco un'altra **BOTTIGLIA**  
ma piena: ci son dentro tutti i  
giochi **SALVATI**, da riprendere da  
dove li hai lasciati.  
Quando fai clic su queste due  
bottiglie, si apre un'altra pagina  
del libro. Eccola qua...

# IL TESORO DELL'ISOLA DEI GIOCHI



**V**edi questi quattro **PIRATI**?  
Devi sceglierne uno. Quando lo  
tocchi, vedrai apparire il tuo  
punteggio nel quadretto accanto a lui.  
Bene: quello è il tuo uomo, custodirà  
il tuo gioco quando spegni il **CD-I**.  
Come vedi puoi salvare fino a  
quattro giochi diversi: questo vuol  
dire che puoi giocare con tre **AMICI**,  
o con due, o con uno...

O anche con zero, e salvare quattro diversi **PUNTEGGI** tutti tuoi!  
Se tutti e quattro i Pirati son già occupati, niente di grave: ogni volta che salvi  
il tuo gioco, cancelli il gioco precedente che quel Pirata custodiva.



E a quel punto puoi anche andar via col  
**VELIERO** e spegnere tutto.

Quando riaccendi, il gioco comincia da zero,  
dal Porticciolo che abbiamo visto prima. Ma se  
tu vuoi riprendere un gioco lasciato a metà, apri il

**LIBRO DI BORDO**, fai clic sulla bottiglia piena, e vedrai questa  
pagina stessa. Allora, se ti ricordi il colore del tuo Pirata, fai clic su di lui;  
poi tocca il **FORZIERE**, e ti ritroverai nell'isola, nel punto esatto in cui l'avevi lasciata,  
e col punteggio esatto che avevi. **TUTTO CHIARO?**





**B**ene, resta solo da dire come si fa per spostarsi, per viaggiare. È semplice, si fa solo in due modi: in certi posti portando la **STELLINA** sui lati, in altri in basso.

Per esempio: ti trovi al centro di una stanza, di una radura, di una piazza. Porti la stellina tutta sul lato destro, e vedi che

diventa una **FRECCIA**.

Attenzione: vuol dire che in quel posto ci si può girare intorno! Infatti se fai clic quando c'è la freccia a destra il quadro cambia, e vedi la parete alla tua destra, come se ti fossi girato di fianco. Se fai clic ancora a destra continui a girare, e vedi la parete che prima avevi alle spalle.

Clic ancora e vedi la parete sinistra. **CLIC** ancora e torni di fronte com'eri prima: un giro intero.

In questi posti dove si gira, in genere, si trovano anche i giochi da risolvere. Bene, son tutti diversi, ma per manovrarli basta una regola sola: prima fare clic sulle figure in basso in fila, poi su quelle in alto sparse nel quadro. **CAPITO?**

Prima in basso, poi in alto.

Benissimo: ultime quattro cose sui giochi, e poi avanti.

**PRIMO**, se li risolvi al primo colpo, hai più punteggio. **SECONDO**, se non riesci a risolverli, non vai avanti. **TERZO**, se non riesci a risolverli, chiamami. **QUARTO**, se non ci riesci ancora, chiama un grande.



# IL TESORO

DELL'ISOLA DEI GIOCHI

**T**roverai altri posti, invece, in cui la **STELLINA** non diventa freccia sui lati, ma freccia in basso: vuol dire che sui lati non c'è nulla d'interessante, e che lì si va solo avanti e indietro. Per andare **AVANTI**, in genere, bisogna far clic su una meta che scoprirai da solo; sarà facile, una



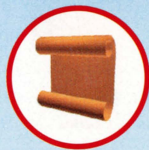
porta, un buco, un varco. Per tornare **INDIETRO** invece devi far clic quando la stellina, in basso, diventa una freccia: e torni al posto dov'eri poco prima. Così si può viaggiare avanti e indietro. Andare avanti con pazienza e abilità, di posto in posto, di gioco in gioco.



Oppure tornare indietro passo passo, con la freccetta in giù; o ancora tornare in un posto in un balzo solo, toccandolo sulla Mappa del **LIBRO DI BORDO**. Sarà un viaggio

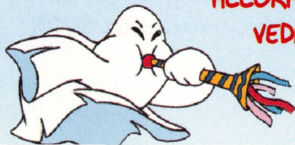


così bello, che certe volte ci scorderemo addirittura che stiamo cercando un tesoro! E invece alla fine di tutto, quando le **QUATTRO MAPPE** si comporranno in una sola... Basta, perbacco, non posso dirti altro! Anzi, hai letto anche troppo!



**ALLORA, SI PARTE?**

**VEDRAI, CI DIVERTEMEMO!**









**Il Compact Disc Interattivo** aggiunge nuove potenzialità alla televisione: la possibilità di interagire con il programma e la qualità digitale delle immagini e del suono.

Per utilizzare il CD-I, gli spettatori hanno a disposizione un telecomando con tre funzioni di base:

° **Cursore**

Il telecomando permette allo spettatore di muovere e posizionare il cursore sullo schermo per selezionare un'attività, una zona attiva o un oggetto.

° **Pulsante UNO**

Identificato con un punto °, questo pulsante viene utilizzato per far partire l'attività selezionata con il cursore.

° **Pulsante DUE**

Identificato con due punti °°, il pulsante può avere le stesse funzioni del pulsante uno oppure offrire nuove possibilità a seconda del disco inserito. L'icona "AIUTO", presente nella maggior parte dei programmi, indicherà come utilizzarlo.

Per maggiori informazioni sull'uso del telecomando, consultare il manuale d'istruzioni del lettore CD-I.

Nel conservare e nel maneggiare il disco CD-I, usare le stesse precauzioni che per un normale Compact Disc.

Non è necessario pulire il disco se lo si prende alle estremità e lo si ripone nel contenitore dopo l'uso. Se il disco CD-I dovesse avere problemi nella riproduzione di suoni o immagini, estrarlo e pulirlo con un panno di cotone morbido e asciutto, passandolo dal centro verso l'esterno. Non utilizzare solventi o smacchiatori abrasivi.

